

Полные Правила ККИ "Берсерк. Герои" для игры один на один.  
Вторая базовая редакция.

**Разработчики.**

Создатели игры: Андрейчиков Денис, Баженов Евгений, Пыхтеев Семён.  
Главный редактор правил: Илья Гнездилов.

**Вступление.**

Полные Правила ККИ "Берсерк. Герои" (далее везде БГ) представляют собой свод правил для игры один на один и являются официальным документом, выпускаемым компанией ООО "Мир Хобби". Все официальные турниры проводятся в соответствии с этими правилами.

**Оглавление**

Разработчики.....	1
Вступление.....	1
Часть 1. Основные принципы игры. Способности и особенности.....	3
101. Общие сведения об игре.....	3
102. Объекты игры.....	3
103. Карты.....	3
104. Свойства карт.....	3
105. Базовые свойства.....	3
106. Небазовые свойства.....	4
107. Дополнительные свойства.....	4
108. Правила замещаемости свойств.....	4
109. Неигровые элементы.....	4
111. Особенности, способности.....	5
112. Виды способностей.....	5
113. Срабатывающая способность.....	5
114. Активируемая способность.....	6
115. Постоянная способность.....	6
116. Комбинирование способностей.....	6
117. Способности заклинаний.....	6
118. Целевые и нецелевые способности.....	6
119. Простые и сложные способности.....	6
120. Раны, эффекты и маркеры.....	6
Часть 2. Типы карт и зоны.....	7
201. Типы зон.....	7
202. Игровая зона.....	7
203. Рука.....	7
204. Колода.....	7
205. Кладбище.....	8
206. Запас.....	8
207. Типы карт.....	8
208. Герои.....	8
209. Существа.....	8
210. Заклинания.....	8
211. События.....	8
212. Экипировки.....	8
Часть 3. Этапы и фазы игры.....	9
301. Подготовительный этап.....	9
302. Этап начала хода.....	9
303. Фаза восстановления.....	9
304. Фаза накопления.....	9
305. Основной этап.....	9
306. Фаза выбора.....	9
307. Фаза атаки ударом.....	9
308. Фаза использования активируемых способностей.....	9
309. Фаза розыгрыша карты.....	10
310. Этап конца хода.....	10
Часть 4. Очередь. Правило определения порядка срабатывающих способностей.....	10

401. Очередь.....	10
402. Одновременное срабатывание особенностей.....	10
Часть 5. Игровой процесс.....	10
501. Заявка. Оплата.....	10
502. Источники и цели.....	11
503. Эффекты правил игры.....	11
504. Жизни и раны.....	12
505. Уничтожение.....	12
506. Действие.....	12
507. Атаки.....	12
508. Использование атак и иных способностей.....	13
509. Общие правила назначения защитников.....	13
510. Правила проведения сражений.....	13
511. Правило топора.....	13
512. Правила нуля и правило X.....	13
513. Правила консервативности.....	14
514. Нелегальность.....	14
515. Защита.....	14
516. Эффект предотвращения.....	14
516. Эффект замещения.....	14
517. Взятие карт в отряд.....	14
518. Правила полного выполнения способностей.....	15
519. Отложенные эффекты.....	15
520. Монеты.....	15
521. Правило наложение модификаторов числовых значений.....	15
522. Конструктор способностей.....	15
Часть 6. Победа, ничья, поражение.....	16
601. Общие принципы.....	16
602. Чистая победа.....	16
603. Ничья.....	16
604. Окончание игры.....	16
Часть 7. Терминология.....	16
Часть 8. Список создаваемых карт.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Основные изменения второй редакции.....	21

## **Часть 1. Основные принципы игры. Способности и особенности.**

### **101. Общие сведения об игре.**

- 101.1. "Берсерк. Герои" – коллекционная карточная игра, представляющая собой сражение героев при помощи существ и заклинаний. Целью игры является победа вашего героя над героем противника.
- 101.2. Игрок начинает игру с собственной колодой карт. Игроки делают ходы по очереди. В течение хода игрок может играть с руки свои карты, использовать способности своих карт (карт, находящихся под его контролем). Игрок обязан объявлять противнику каждую способность, которую он собирается выполнить и, при необходимости, указывать цель (цели).

### **102. Объекты игры**

102.1. Для игры используются:

- оригинальные карты, произведённые ООО "Мир Хобби";
- карточки монеток или любые другие аксессуары, позволяющие с лёгкостью их заменить;
- рекомендуется использовать какие-либо способы для обозначения ран на существах и героях, а также различных эффектов, например, разноцветные кубики.

### **103. Карты.**

103.1. Карта содержит игровую информацию, неигровой текст и служебную информацию. Игровая информация – это свойства и особенности карты. Неигровой текст – это легенда, художественный текст и (иногда) автор идеи. Служебная информация – это значки редкости, значок выпуска (сета), порядковый коллекционный номер (номер карты в соответствующем выпуске), иллюстрация, автор иллюстрации, год выпуска, название компании-производителя (ООО "Мир Хобби").

103.2. Текстовое поле – это поле, в котором указываются особенности карты, художественный текст, легенда и (иногда) автор идеи. Остальное поле карты называется обрамлением и содержит информацию о свойствах карты и служебную информацию.

### **104. Свойства карт.**

104.1. Базовые свойства – это стоимость, начальное количество жизней, сила удара. Эти свойства указаны в обрамлении карты. Базовые свойства определяются типом карты. В зависимости от типа карты, она может содержать информацию о жизнях, стоимости и силе ударе.

104.2. Небазовые свойства – это тип карты, название карты, стихия, подтип карты, контролирующий игрок.

104.3. Существуют способности карт, которые изменяют свойства.



104.3.1. При изменении свойства сила удара, например, способностью «Сила удара становится равным X», на карту кладутся эффекты +/- к удару в таком количестве, чтоб удар стал равным X. Применяется только к картам в игровой зоне. При необходимости узнать силу удара для каких-либо способностей, берётся итоговая Сила удара (это значение не может быть меньше 0).




ПРИМЕР. Вы играете Обряд Пум-Пу на своего Вайла, у которого сила удара равна 0. Вы кладёте один эффект +1 к удару и в итоге у Вайла сила удара равна 1.

104.3.2. При изменении свойства жизней, например, «Количество жизней становится X», с карты снимаются все раны, и кладётся или снимается такое число дополнительных и отрицательных жизней, чтобы конечное число жизней стало равным X. Способности, реагирующие на изменение числа ран на карте, не срабатывают.

ПРИМЕР. У вас под контролем есть Аккения (все существа противника имеют Уязвимость), а ваш противник играет Шок (количество жизней всех существ в игре становится равным 1). Со всех существ снимаются раны и на каждое кладётся нужное количество эффектов отрицательных жизней, чтобы итоговое значение было равным 1. Поскольку раны не должны накладываться, Уязвимость не работает. Также не работают способности «при лечении», несмотря на то, что раны снялись.

104.3.3. Способности, влияющие на стоимость карт, работают на карты в игровой зоне и на карты в руке. При розыгрыше с руки к базовой стоимости карты применяются все изменения, порождаемые способностями, это и определяет окончательную стоимость карты. При этом стоимость не может быть меньше 0.

ПРИМЕР. У вас в игровой зоне Рунопевец и Гном в руке. Рунопевец уменьшает стоимость и Гнома, который находится в руке (таким образом он стоит 1 ) и самого себя, находящегося в игровой зоне (он стоит, таким образом 2 )


ПРИМЕР. Вы сыграли Фиал предвидения и взяли благодаря его способности Шамана племени Ворона. Несмотря на то, что Фиал предвидения уменьшает стоимость Шамана на 4 , его итоговая стоимость равна 0 . После розыгрыша Шамана племени Ворона, когда он будет уже на поле, его стоимость будет равна 1 .


104.3.4. Изменение небазовых свойств «перезатирает» предыдущее значение, не накладывая никаких эффектов. Применяется только к картам в игровой зоне. При выходе из игровой зоны, карта восстанавливает эти свойства.

ПРИМЕР. Вы взяли под контроль Вайла, после этого сыграли Виату и полечили его, попутно снимая эффекты. Но поскольку игрок, контролирующий существо – это небазовое свойство, то оно не породило никаких эффектов, и Вайл остался под вашим контролем.

104.4. Дополнительные свойства. Эти свойства появляются в игровой зоне.

### **105. Базовые свойства.**

105.1. Стоимость карты – число внутри символа . Стоимость карты может быть переменной и содержать число X. Во всех случаях, стоимость карты рассчитывается как при X = 0, кроме того случая, когда игрок разыгрывает эту карту.

ПРИМЕР. Ядовитое пламя стоит X . Когда игрок разыгрывает Ядовитое пламя, он сам определяет X. Если же, например, заклинание Опасное будущее покажет Ядовитое пламя, при определении X, оно будет равным 0. И заклинание ранит на 0.

105.2. Начальное количество жизней – число в красном круге справа в обрамлении карты (для типов карт "Существо" и "Герой").

105.3. Начальная сила удара – числа в зелёном круге слева в обрамлении карты (для типа "Существо").

#### **106. Небазовые свойства.**

106.1. Тип карты – определяется символом типа в правом верхнем углу карты. Существуют типы карт: Герой, Существо, Экипировка, Событие, Заклинание. Для трёх подтипов Экипировок – Амулет, Броня, Оружие – используются собственные символы. Принадлежность карты к тому или иному типу определяют его базовые свойства.

106.1.1. Типы Существо и Герой для удобства объединяются в один сверттип – Персонаж.

106.2. Название карты. Располагается в центре карты над иллюстрацией.

106.2.1. Если в способности, влияющей на игровую зону, карты указывается название этой карты, то оно относится к данной карте, а к другим картам в игровой зоне с таким же названием не относится

ПРИМЕР: В игровой зоне есть открытый Дендроморф. Вы играете своего Дендроморфа. При найме вы можете закрыть только того Дендроморфа, который только что вышел.

ПРИМЕР: В игровой зоне находится Орк-мститель, погибает другое ваше существо, и Орк-Мститель ищет в колоде другого Орка-Мстителя.

106.3. Стихия карты. Карта либо принадлежит к одной из пяти стихий (Степи, Леса, Горы, Болота, Тьма), либо не принадлежит ни к одной из них (является нейтральной картой). Стихия карты и Нейтралы обозначаются следующим образом:

- Степи (степные) – изображение солнца на фоне в текстовом поле, общий фон - жёлтый.
- Леса (лесные) – изображение дерева на фоне в текстовом поле, общий фон - зелёный.
- Горы (горные) – изображение горных пиков на фоне в текстовом поле, общий фон – тёмно-синий.
- Болота (болотные) – изображение мховых кочек на фоне в текстовом поле, общий фон – тёмно-зелёный.
- Тьма (тёмные) – изображение черепа на фоне в текстовом поле, общий фон – чёрный, фон символа типа – тёмно-фиолетовый.
- Нейтралы (нейтральные) – изображение щита и скрещенного оружия на фоне в текстовом поле, общий фон – красный.

106.3.1. Если карта теряет стихию, то она становится нейтральной картой.

106.3.2. Карта может получать стихию, которую уже имеет. Нейтральная карта может потерять стихию.

ПРИМЕР: Фиал сотворения может выбрать для своей первой способности нейтральную карту.

106.4. Подтип карты – это разновидность существ, экипировок, событий.

#### **107. Дополнительные свойства.**

107.1. Кроме базовых и небазовых свойств, указанных в оформлении карты, имеются свойства, которые никак не обозначены на картах. Такие свойства называются дополнительными свойствами и по умолчанию имеются у любой карты соответствующего типа (подтипа). Никакая способность не может отнять у карты соответствующего типа дополнительные свойства, однако может влиять на возможность их использования.

Дополнительные свойства карт:

- Атака ударом (этим свойством обладают все существа в игровой зоне);
- Назначение защитника от удара (этим свойством обладают все существа в игровой зоне);
- Отражение удара (этим свойством обладают все существа в игровой зоне).
- Слабость первого хода (этим свойством обладают все существа в игровой зоне).

107.2. Атака ударом имеет вид "1 раз за ход: если открыт, атаковать ударом персонажа противника, закрыться". Она может быть объявлена игроком только в фазе Выбора Основного этапа его хода.

107.3. Назначение защитника имеет вид "1 раз за ход противника: если открыт, выступить защитником от простого удара; закрыться"; оно может быть объявлено и тут же выполнено игроком после объявления атаки ударом существом противника.

107.4. Отражение удара – это свойство существ позволяет им, если они открыты, сражаться ударами с атакующими их существами.

107.5. Слабость первого хода – это свойство запрещает существу атаковать ударом, а также использовать свои активируемые способности в тот ход, когда оно появилось под контролем этого игрока. Исключением выступают существа, у которых есть Рывок. Они могут атаковать и использовать активируемые способности всегда.

ПРИМЕР: Вы взяли под контроль Эльфа-всадника, но не можете ни атаковать им ударом, ни использовать его выстрел.

ПРИМЕР: Вы взяли под контроль Эльфа-всадника и дали ему способность Рывок. Теперь вы можете сразу либо атаковать ударом, либо сделать выстрел.

#### **108. Правила замещения свойства.**

Начальный тип (подтип) – это тип (подтип) карты, который она имеет до начала игры.

108.1. Если карта приобретает какое-либо небазовое свойство, то оно заменяет свойство, расположенное в той же области на карте. Например,





- если существо становится экипировкой, то оно перестаёт быть существом (теряя при этом свойства и особенности, которые не может иметь экипировка – Силу удара и Здоровье);
- если степное существо стало тёмным, то это существо перестаёт быть степным.

108.2. Когда карта меняет свой тип (или подтип), все свойства в поле базовых свойств становятся такими, чтобы соответствовать этому типу (и подтипу) карты. Когда карта теряет тип, но её новый подтип не указан, то карте возвращается начальный подтип (вместе с численными значениями).

#### **109. Неигровые элементы.**

Неигровые элементы – это неигровой текст и служебная информация.

109.1. Неигровые элементы на карте служат для художественного и вспомогательного оформления карты. Неигровые элементы – это:

- легенда;
- автор идеи;
- иллюстрация;
- значок сета;
- порядковый коллекционный номер;
- автор иллюстрации;
- название компании-производителя (ООО "Мир Хобби");
- год выпуска;
- символ редкости карты: частая  - чёрный фон, необычная  - бронзовый фон, редкая  - серебряный фон, ультраредкая  - золотой фон.

109.2. Легенда – это текст, выделенный курсивом, идущий вслед за описанием всех особенностей карты. Легенда никак не объясняет способ использования карты.

### **111. Особенности, способности**

111.1. Особенности карты – это текст в текстовом поле, который написан на самой карте, кроме неигровых элементов. Каждая особенность обособлена точкой.

ПРИМЕР. У вас герой – Свирепый резак, в игровой зоне есть Вайл с Рывком и Опытом в атаке, выданными героем, и Берсерк. Вы разыгрываете Талоса, который копируют особенность «Направленный удар» у Берсерка, но не Рывок у Вайла, поскольку у него такой особенности нет, это способность, порождённая эффектом.



ПРИМЕР. Вы используете Силу притворства против Анволда. Вы можете скопировать только одну из трех его особенностей.

111.2. Способности – это характеристика карты, позволяющая влиять ей на игру. Способности карты определяются её особенностями, наложенными эффектами и правилами игры. Способности могут быть активируемыми, срабатывающими и постоянными и способности заклинаний.

111.3. Эффекты – это результат работы способностей. Они изменяют состояние карт в игре, могут наделять карты новыми способностями, могут удалять способности. Обычно эффект принадлежит той карте, на которую применён. Эффект, удаляющий способность, удаляет все экземпляры этой способности. Если два или более эффекта дают или удаляют способность, то выигрывает эффект, наложенный последним.

111.4. Взаимодействие между способностями, которые должны работать одновременно, определяется Очередью.

111.5. Некоторые способности позволяют копировать другие способности. В этом случае, если в тексте карты-источника встречается название этой карты, то оно при копировании заменяется на название карты-получателя.

ПРИМЕР. Афари играет Силу притворства против Бьорнбона и хочет получить его способность : Целью первой атаки за ход противника должен быть Бьорнбон". Афари в этом случае получает способность : Целью первой атаки за ход противника должен быть Афари".

### **112. Виды способностей.**

Постоянные способности	Активируемые способности	Срабатывающие способности
Записываются в виде утверждения	Содержат в тексте двоеточие «Оплата: эффект». Может содержать условие применения.	Содержит в себе условие срабатывания: «Когда», «При», «В начале/конце хода» и т.д.
Не играют. Они работают, пока источник находится в подходящей зоне.	Активируются игроком, контролирующим источник способности.	Выполняется всегда, когда наступает условие срабатывания, если не содержит ключевого слова «может». Если присутствует ключевое слово «может», то выполняется при согласии игрока, контролирующего источник.
Применяются сразу после появления источника в подходящей зоне. Создаваемые эффекты пропадают в случае исчезновения самой способности или источника способности	После активации или срабатывания попадают в Очередь. Создаваемые эффекты применяются после разрешения способности	

### **113. Срабатывающая способность.**

113.1. Срабатывающая способность – это способность, которая срабатывает при выполнении определённых условий, указанных в тексте этой способности. Срабатывающая способность, как правило, записывается в виде "[условие] – [описание эффекта]".

113.2. Условие срабатывающей способности начинается со слов: "До", "При", "После", "Если", "Когда", "В начале хода", "В конце хода". Если наступает условие для объявления срабатывающей способности, то она объявляется, как только игрок получает приоритет (после того, как будут применены все возникшие в игре эффекты правил игры).

ПРИМЕР. "При гибели вашего существа в ваш ход ранить на 2 выбранное существо противника" (Падальщик Пустоши).

113.3. Если все необходимые условия для срабатывающей способности выполнены и в тексте способности нет записи "может... /вы можете...", игрок обязан объявить эту срабатывающую способность при первом же получении приоритета.

113.4. Если все необходимые условия для срабатывающей способности выполнены, но в тексте способности есть запись "может... /вы можете...", игрок может не объявлять эту способность. Если игрок не сделает это при первом же получении приоритета, то он не сможет уже объявить её на это срабатывание.

113.5. Каждую срабатывающую способность можно заявить не более одного раза за ход.

113.6. Если одна и та же срабатывающая способность должна сработать несколько раз, то при её заявлении, игрок может использовать любую из точек срабатывания.

ПРИМЕР. У вас есть Талитха, у противника – три существа (Гном, Проглот, Князь эльфов), и вы играете Орка-арбалетчика, который делает 3 выстрела на 1 в разных существ. Пока выполняется срабатывающая способность Орка-арбалетчика, срабатывающая способность Талитхи получает 3 точки срабатывания – для Гнома, для Проглота и для Князя эльфов. После выполнения способности Орка-арбалетчика, вы можете выбрать какую из трёх точек использовать. Таким образом, можно выбрать кого уничтожить – Гнома, Проглота или Князя эльфов.

113.7. Если во время выполнения способности выполнилось условие срабатывающей способности, но на момент заявления в Очередь её заявление стало нелегальным, то ограничение 1 раз за ход не применится.

ПРИМЕР. У вас Талитха, у противника 2 отравленных существа с 1 и 5 жизнями. В ход противника существо с 1 жизнью умрёт от отравления и Талитха не сможет заявить его уничтожение, и сможет уничтожить существо с 5 жизнями, в каком бы порядке противник ни разместил в Очередь срабатывания отравления.

#### **114. Активируемая способность.**

114.1. Активируемая способность – это способность, для объявления которой обычно требуются ресурсы (эти ресурсы называются оплатой способности и указываются в тексте способности до двоеточия) и воля игрока. Предпосылкой к объявлению игровой особенности может быть только воля игрока. Активируемая способность, как правило, записывается в виде "[оплата]: [описание эффекта]".

114.2. Активируемая способность может быть объявлена игроком только в фазу Выбора Основного этапа его хода, если соблюдаются все необходимые условия для использования этой особенности.

114.3. Оплата активируемой способности происходит до её выполнения.

114.4. Каждую активируемую способность можно заявлять не более одного раза за ход.

#### **115. Постоянная способность.**

115.1. Постоянная способность оказывает влияние на игру в течение указанного игрового отрезка (или в течение всей игры, если игровой отрезок не указан). Постоянная способность накладывает эффект на карту, как только эта карта начинает удовлетворять условию наложения эффекта. Эффект снимается, как только карта перестаёт удовлетворять этому условию. Если источник постоянной способности теряет эту постоянную способность или покидает зону, в которой он действует, то эффект от постоянной способности перестаёт влиять на цели. Обычно описание постоянной способности содержит слово "Пока", либо специально никак не оформляется.

115.2. Постоянная способность не объявляется, не выполняется и не использует Очередь. Появившись, постоянная способность сразу же применяет эффекты. Постоянные способности влияют на карты, не выбирая их целью.

115.3. Некоторые постоянные способности становятся актуальными только в определённый промежуток времени. Например, постоянные способности, порождающие эффекты замещения и эффекты предотвращения.

115.4. Если несколько постоянных способностей должны одновременно примениться к карте, то применяются они в порядке появления.

#### **116. Комбинирование способностей.**

116.1. Способности могут быть комбинированы в сложные структуры. Например, активируемая способность легко сочетается со срабатывающей. В таких случаях для объявления такой комбинации, необходимо указывать все возможные цели сразу при заявке в Очередь. Если они разделены точкой с запятой или точкой, то цели указываются поочередно по мере выполнения комбинированной способности.

#### **117. Способности заклинаний.**

117.1. У заклинаний есть свой тип способностей – способности заклинаний. Они выглядят как перечень инструкций, которые должны выполняться подряд при разрешении заклинания. Для заявления в Очередь заклинания, необходимо чтобы все способности в этом списке можно было заявить легально.

#### **118. Целевые и нецелевые способности.**

118.1. Многие способности требуют для своего выполнения выбора цели. Обычно цель выбирает игрок, который контролирует способность, но некоторые способности возлагают выбор цели на его оппонента.

ПРИМЕР. Дурные советы – это заклинание, с целевой способностью, но выбор цели лежит на оппоненте.

118.2. Если способность не требует выбора цели, то такая способность считается нецелевой.

ПРИМЕР. Катаклизм – это заклинание со способностью, которая не требует выбора цели.

118.3. Целевыми могут быть только активируемые, срабатывающие способности и способности заклинаний.

#### **119. Простые и сложные способности.**

119.1. Способности, которые состоят из одного игрового действия с одной целью называются простыми.

119.2. Если в тексте способности есть несколько игровых действий, разделённых запятой или точкой с запятой, то оно называется сложной способностью. Сложная способность выполняется в том порядке, в котором прописаны в ней составляющие. При этом, если какая-то часть не может быть выполнена, выполнение способности прерывается.

119.3. Для заявки сложной способности необходимо, чтобы легально было заявить первую часть этой способности (до первого разделительного элемента в виде запятой или точки с запятой).

ПРИМЕР. Альп содержит срабатывающую сложную способность: "В конце вашего хода, если Альп на кладбище, можете уничтожить ваше существо, чтобы возродить Альпа". Если два Альпа захотят уничтожить одно и то же существо, то у одного из Альпов это получится и он возродится. Второй же Альп не сможет уничтожить существо, поскольку оно на кладбище, и следовательно второй Альп не возродится.

#### **120. Раны, эффекты и маркеры.**

120.1. Эффект – это результат выполненной способности.

120.2. Эффект может накладываться на карты в игровой зоне, так и на карты на кладбище или в руке.

- 120.3. Эффект принадлежит тем картам, на которые он наложен.
- 120.4. Некоторые способности порождают маркеры. Есть три типа маркеров – это маркеры ран, маркеры изменения небазовых свойств и маркеры монет (👾). Они не являются эффектами.
- 120.5. Потеря эффекта в результате какой-либо способности также является эффектом (в этом случае накладывается эффект потери способности, либо если эта способность была наложена эффектом, то снимается этот эффект способности). Если эффект теряется до конца игры, то эффект снимается без наложения эффекта потери.
- 120.5.1. Если способность, снимающее X маркеров, направлено на карту, у которой менее X таких маркеров, то с карты снимаются все маркеры, указанные в тексте способности.
- ПРИМЕР. Если у существа 1 рана, а мы используем способность «Вылечить существо на 2», то снимается эта одна 1рана.
- 120.6. Иногда эффекты, выдаваемые активируемыми или срабатывающими способностями, имеют условия существования. В этом случае, как только условие существования перестаёт выполняться, эффект пропадает и не возвращается, даже в случае возвращения этого условия.
- 120.7. Если способность с несколькими легально объявленными целями может быть выполнено лишь частично (т.е. накладывает эффект на некоторые цели, но не на все), то она выполняется частично. Однако, если ни одна из целей способности не может получить эффекта, то способность считается невыполненной.
- 120.8. Частично выполненная способность считается успешно выполненной способностью, и на неё срабатывают все способности, которые должны были сработать на её успешное выполнение.
- ПРИМЕР. Заклинание Казнь требует, чтобы оппонент скинул 2 карты, но у того только лишь одна карта. Он её сбрасывает, и все способности, реагирующие на сброс карт сработают.

## **Часть 2. Типы карт и зоны.**

### **201. Типы зон.**

- 201.1. В игре "Берсерк. Герои" имеются следующие зоны: игровая зона, рука, колода и кладбище.
- 201.2. Общая зона только одна - это игровая зона. Все остальные зоны частные и у каждого игрока своя частная зона: своя рука, колода, своё кладбище, свой запас.
- 201.3. Открытая зона - это зона, которую могут свободно просматривать оба игрока. К открытым зонам относятся игровая зона, кладбище и запасы обоих игроков.
- 201.4. Полуоткрытая зона - это зона, которую может просматривать только тот игрок, кому принадлежит эта частная зона. Такой зоной является рука.
- 201.5. Закрытая зона - это зону, которую нельзя просматривать никому. Колода является закрытой зоной.

### **202. Игровая зона.**

- 202.1. Игровая зона - это открытая общая зона, в которой изначально располагаются герои игроков. В ходе игры в игровую зону попадают существа, экипировки и события, которые взаимодействуют друг с другом. Также используются синонимы "игра" и "стол" для обозначения игровой зоны.
- 202.2. Свойства и способности карт оказывают влияние только на игровую зону, и их можно использовать только пока эти карты находятся в игровой зоне и только на карты, которые находятся в игровой зоне, если не указано иного на самих картах или не предусмотрено иными правилами.

### **203. Рука.**

- 203.1. Рука - это полузакрытая частная зона. Игрок может просматривать только свою руку, однако информация о количестве карт в руке является открытой и доступной для другого игрока. Обычно карты этой зоны игроки держат в руке, из-за чего эта зона так и называется.
- 203.2. Способности, влияющие только на стоимость карты, которой принадлежат, работают и в руке, и в игровой зоне.
- ПРИМЕР. У вас в руке находится 4 карты, одна из них - Кутила, Кутила стоит на 4 монеты дешевле и его можно сыграть за 6 монет. Находясь в игровой зоне, Кутила уже стоит 7 монет, поскольку в руке осталось всего 3 карты.
- 203.3. Способности, влияющие на стоимость определённого множества карт не работают из руки, но влияют на карты, находящиеся в руке.
- ПРИМЕР. Рунопевец удешевляет всех гномов. Но сыграть его можно только за 3 монеты, поскольку он не удешевляет себя в руке.
- 203.4. Если какая-либо карта должна попасть в руку, то она всегда попадает в руку игрока – владельца этой карты. При этом она теряет все эффекты и маркеры. При последующем возвращении в игровую зону она будет считаться другой картой.
- ПРИМЕР. Вы взяли под контроль Нимерта, убившего вашу Трясовицу. Оппонент играет заклинание Зельеваренье на Нимерта и возвращает его к себе в руку.

### **204. Колода.**

- 204.1. Колода – это закрытая частная зона, в которой хранятся карты рубашкой вверх, непосредственно в игре не участвующие. У каждого игрока своя колода. Количество карт в колоде является открытой информацией.
- 204.1.1. Карты в колоде должны быть сложены ровной стопкой, причём рубашки карт должны быть ориентированы одинаково (у каждого игрока по-своему).
- 204.2. Колода является закрытой зоной, т.е. только владелец имеет право просматривать свою колоду. Просмотр колоды возможен только в тех случаях, когда это предписано текстом правил или текстом способности. После просмотра колода перемешивается.
- 204.3. После окончания фазы передачи менять порядок расположения карт в колоде нельзя. После того, как какая-либо способность извлекает из колоды карту (карты) или убирает в колоду карту (карты) - эта колода перемешивается, за исключением случаев, когда карту предполагается положить в конкретное место колоды (на верх, в низ или в иное). Исключение - способности, которые извлекают карты из конкретного места колоды без просмотра карт колоды.
- ПРИМЕР. Вы используете особенность Тименсы и вызываете Пиранию - для этого вам требуется просмотреть колоду, после чего колоду необходимо перемешать.

ПРИМЕР. Вы используете особенность Дейлы и смотрите верхнюю карту своей колоды, после чего перекладываете её под низ колоды. Перемешивать колоду после этого действия не нужно, поскольку для извлечения и возвращения карты не требуется просматривать колоду.

204.4. Если какая-либо карта должна попасть в колоду, то она всегда попадает в колоду игрока – владельца этой карты. При этом она теряет все эффекты и маркеры. При последующем возвращении в игровую зону она будет считаться другой картой.

#### **205. Кладбище**

205.1. Кладбище – это открытая частная зона, в которую переносятся уничтоженные карты и разыгранные заклинания. У каждого игрока своя зона кладбища. Карты переносятся на кладбище своего владельца поверх уже находящихся там карт. Карта может попасть на кладбище из колоды или руки (это не является уничтожением карты).

205.1.1. Если карты на кладбищах имеют какие-либо эффекты или способности, которые могут быть использованы, пока эти карты находятся на кладбище, то игроки могут располагать карты на кладбищах более удобным образом (чтобы иметь возможность видеть все эти маркеры или способности), но так, чтобы чётко прослеживалась последовательность лежащих на этих кладбищах карт.

205.1.2. Если две или более карт попадают на кладбище одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются на кладбище.

205.2. На кладбище карта лежит лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты на кладбище (своём или противника).

205.3. Менять порядок расположения карт на кладбище нельзя.

205.4. Если какая-либо карта должна попасть на кладбище, то она всегда попадает на кладбище игрока – владельца этой карты. При этом она теряет все эффекты и маркеры, кроме Инкарнации и маркеров использования способностей с "X раз за ход".

#### **206. Запас**

206.1. Запас – это открытая частная зона, в которой хранятся маркеры и карты. Например, маркеры монет и карты для создания. Запас не является непосредственной игровой зоной и никакие способности не работают с ней, кроме определённых правилами.

206.2. Игроки должны заранее сформировать запас всеми нужными для игры материалами, но если в ходе игры потребуются дополнительные материалы, игроки могут пополнять запас по мере необходимости.

206.3. После окончания игры все материалы, которые находились в запасе на начале игры, возвращаются в запас.

#### **207. Типы карт.**

207.1. Карты в зависимости от типа подразделяются на героев, существ, события, экипировки и заклинания. Экипировки в свою очередь подразделяются на оружие, доспехи и амулеты.

207.2. Существа обладают всеми базовыми свойствами – стоимость, начальное количество жизней и сила удара.

207.3. Герои обладают только одним базовым свойством - начальное количество жизней.

207.4. События, заклинания и экипировки обладают только стоимостью.

#### **208. Герои.**

208.1. Герои изначально располагаются в игровой зоне и там остаются до конца игры.

208.2. Герои могут получать раны и эффекты. Способности и особенности, принадлежащие героям, иначе ещё называются героическими.

208.3. Для использования героических способностей в основном используются такие ресурсы как закрытие героя и закрытие монет.

#### **209. Существа.**

209.1. Существа, располагающиеся в игровой зоне, могут атаковать ударом персонажа противника, получать раны, выступать в защиту от ударов существ противника.

209.2. Также существа обладают слабостью первого хода. Это означает, что оно не может использовать атаку ударом и любые другие активируемые способности в тот ход, когда оно появилось в игровой зоне или поменяло контролирующего его игрока.

#### **210. Заклинания.**

210.1. Любое заклинание обладает стоимостью и списком способностей заклинания.

210.2. Для розыгрыша заклинания из руки, необходимо оплатить его стоимость, заклинание попадает на кладбище, а все способности этого заклинания попадают в Очередь в том порядке, в котором они перечислены и начинают выполняться. Таким образом, чтобы заклинание можно было сыграть, необходимо, чтобы все способности заклинания можно было легально заявить.

#### **211. События.**

211.1. События обладают стоимостью. После оплаты события, оно переходит в игровую зону и начинает влиять на игровой процесс.

211.2. Под контролем каждого игрока может быть не более одного события в игровой зоне. В случае если в игровой зоне у игрока появляется ещё одно событие, остальные его события уничтожаются.

211.3. Событие не может быть целью атаки, оно не может получать раны.

#### **212. Экипировки.**

212.1. Экипировки обладают стоимостью. Оплатив стоимость экипировки, из руки она переходит в игровую зону и начинает влиять на игровой процесс.

212.2. Под контролем каждого игрока может быть не более одной экипировки каждого подтипа в игровой зоне (не более одного оружие, не более одного доспеха, не более одного амулета), но могут быть экипировки разных подтипов (оружие и



доспех одновременно). В случае если в игровой зоне у игрока появляется ещё одна экипировка, остальные его экипировки того же подтипа уничтожаются.

212.3. Экипировку нельзя атаковать, она не может получать раны.

### **Часть 3. Этапы и фазы игры.**

Игра начинается с подготовительного этапа, а после его окончания переходит в основной этап.

#### **301. Подготовительный этап.**

301.1. Подготовительный этап выполняется один раз за игру.

301.2. В подготовительном этапе шаги проходят в указанном ниже порядке.

301.3. Игроки кладут своих героев лицом вверх в игровую зону, рядом располагают колоду.

301.4. Шаг определения очередности хода. Игроки бросают кубик. Игрок, который выбросил большее число, выбирает, каким он будет ходить – первым (далее – первый игрок) или вторым (далее – второй игрок). Если броски кубика равны – игроки перебрасывают кубик. Очередность хода можно определить любым иным случайным способом.

301.5. Шаг перемешивания колод. Игроки перемешивают свои колоды любым способом, но так, чтобы расположение карт в колоде было случайным и неизвестным. Перемешав собственную колоду, каждый игрок может перемешать колоду противника и/или поднять его колоду.

301.6. Шаг раздачи. Каждый игрок берёт по 4 верхних карт своей колоды, которые называются раздачей. Игрок может посмотреть карты своей раздачи.

301.7. Шаг пересдачи. Игрок может вернуть любое количество не понравившихся карт из раздачи обратно в колоду. Для этого он кладёт эти карты под низ колоды в любом порядке и добирает в раздачу нехватящие карты с верха колоды. Этот шаг можно выполнить не более одного раза

301.7.1. Первым о желании взять пересдачу объявляет Первый игрок. При этом Второй игрок также объявляет, будет ли он брать пересдачу. После этого оба игрока берут пересдачу. Если Первый игрок не хочет брать пересдачу, то он теряет право её брать – с этого момента брать пересдачу может только его противник.

301.8. Карты раздачи становятся рукой игрока.

#### **302. Этап начала хода.**

302.1. Этап начала хода состоит из двух фаз: фаза восстановления и фаза накопления.

302.2. Каждый раз ход игрока начинается с фазы восстановления

302.3. Если это первый ход первого игрока, то первый игрок становится активным игроком, второй игрок - неактивным.

#### **303. Фаза восстановления.**

303.1. Активный игрок открывает все свои карты в игровой зоне, в том числе и героя, а также все маркеры монет.

303.2. Все способности "X раз за ход" можно снова использовать X раз.

303.3. Игра переходит в фазу накопления.

#### **304. Фаза накопления.**

304.1. Если у активного игрока меньше 10 маркеров монеты, он получает ещё один открытый маркер монеты.

304.2. Если это не первый ход первого игрока, то активный игрок берёт одну карту из колоды. Если карт в колоде не осталось, то игрок просто не берёт карту. Важно: если игрок в третий раз за игру не может взять карту из колоды в эту фазу, то он автоматически проигрывает.

304.3. В Очередь заносятся все срабатывающие способности "В начале хода", а также все те срабатывающие способности, которые должны были сработать с начала Фазы восстановления.

304.4. Если Очередь пуста, то фаза накопления заканчивается, и игра автоматически переходит в основной этап.

#### **305. Основной этап.**

305.1. Основной этап содержит фазу выбора (обязательно), фазу атаки ударом, фазу активируемых способностей и фазу розыгрыша карт.

305.2. Когда наступает основной этап, игра автоматически переходит в фазу выбора.

#### **306. Фаза выбора.**

К фазе выбора активный игрок может переходить любое число раз за ход.

306.1. Активный игрок должен выбрать одно из следующего:

- объявить атаку ударом своим существом;
- объявить использование активируемой способности своей карты;
- объявить розыгрыш карты;
- передать ход противнику, после чего игра автоматически переходит в этап конца хода.

#### **307. Фаза атаки ударом.**

307.1. В эту фазу активный игрок должен заявить каким существом атакует и какого персонажа, неактивный игрок имеет право назначить защитника. После этого атака ударом заносится в Очередь и в сразу начинает выполняться.

307.2. После сражения в Очередь заносятся все срабатывающие способности, которые должны были сработать.

307.3. Если Очередь пуста, игра автоматически переходит в фазу выбора.

#### **308. Фаза использования активируемых способностей.**

308.1. В эту фазу активный игрок должен заявить какой картой какую активируемую способность использует. Активируемая способность заносится в Очередь и сразу начинает выполняться.

308.2. После выполнения активируемой способности в Очередь заносятся все срабатывающие способности, которые должны были сработать.

308.3. Если Очередь пуста, игра автоматически переходит в фазу выбора.

#### **309. Фаза розыгрыша карты.**

309.1. В эту фазу активный игрок должен заявить какую карту он разыгрывает. Если разыгрывается заклинание, то все способности заклинания заносятся в Очередь и сразу начинают выполняться.

309.2. После того как разыгрываемая карта появилась в игровой зоне (в случае заклинания – все способности заклинания выполнены), в Очередь заносятся все срабатывающие способности (или способности заклинания), которые должны были сработать.

309.3. Если Очередь пуста, игра автоматически переходит в фазу выбора.

#### **310. Этап конца хода.**

315.1. Если активный игрок объявил конец хода, в Очередь заносятся все срабатывающие способности "в конце хода".

315.2. Если Очередь пуста, заканчивают действовать все способности с текстом "до конца хода", действовавшие до конца этого хода.

315.3. Активный игрок становится Неактивным игроком, а Неактивный игрок получает ход и становится Активным игроком, а игра переходит к этапу начала хода.

### **Часть 4. Очередь. Правило определения порядка срабатывающих способностей.**

#### **401. Очередь.**

401.1. Очередь состоит из последовательности объявленных способностей (активируемых, срабатывающих, способностей заклинаний). Она необходима для упорядочивания способностей, действующих в одно время.

401.2. Несмотря на то, что у срабатывающих способностей большое разнообразие условий, существует всего пять точек, когда срабатывающие способности добавляются в очередь: в начале хода, после атаки ударом, после использования активируемой способности, после розыгрыша карты и в конце хода. Каждая срабатывающая способность, у которой условие срабатывания произошло вне очереди, попадает в очередь в ближайшей точке. Если в ходе выполнения способности должны активироваться срабатывающие способности, они заявляются и выполняются в рамках текущей очереди.

401.3. Срабатывающая способность после объявления заносится в очередь. Очередь организована по принципу "первым зашёл - первым вышел".

401.4. Общая схема использования срабатывающие способности:

- выполнение условия срабатывающие способности;
- ожидание возможности добавления в очередь;
- добавление в очередь;
- ожидание выполнения;
- выполнение.

401.5. Если выполнилось условие срабатывающие способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности, и обладает ли этот источник этой способностью.

401.6. Общее правило возможности добавления в очередь - выполняемая способность должна завершиться.

401.7. Если игрок не имеет возможности или желания (для не обязательных) заявить срабатывающую способность, то он пасует. Если оба игрока пасуют, то из очереди изымается самая первая способность и начинает выполняться. Если игрок пасует на заявление не обязательной срабатывающей способности, то он утрачивает право заявлять её, пока ещё раз не выполнится условие срабатывания.

401.8. Очередь считается пустой, если в ней нет ни одной способности, и оба игрока спасовали. В этом случае выполнение очереди прекращается, и игра переходит в следующую фазу.

#### **402. Одновременное срабатывание особенностей.**

402.1. Если в течение игры одновременно должны войти в очередь несколько срабатывающих способностей, они все заносятся в очередь. Причём сначала в очередь заносятся способности от карт неактивного игрока в выбранном этим игроком порядке, затем способности от карт активного игрока в выбранном этим игроком порядке.

402.2. Если одна и та же срабатывающая способность должна сработать несколько раз, то при её заявлении, игрок может использовать любую из точек срабатывания.

### **Часть 5. Игровой процесс.**

#### **501. Заявка. Оплата.**

501.1. Заявка – это объявление способности с указанием источника, цели и самой способности. В некоторых случаях нельзя указать цель; в этом случае указывается только источник и способность.

501.2. В игре «Берсерк. Герои» действует система предоплаты. То есть для того, чтобы заявить какую-либо способность, её необходимо сначала оплатить. Оплата происходит вместе с заявкой. Для активируемых способностей оплатой считается всё, что указано до двоеточия и ограничение по числу раз за ход. Для срабатывающих способностей – ограничение числа раз за ход. Ресурсами для оплаты могут быть: закрытие самой карты, закрытие маркеров монет, нанесение указанного числа ран и т.д. Карта не может заявить способность, если на момент её заявления достаточного количества ресурсов для оплаты нет. Количество используемых картой ресурсов необходимо указывать в момент объявления способности.

501.3. Оплата не имеет ни источника, ни цели.

501.4. Если способность карты имеет ограничение на выбор цели, то это ограничение влияет на способность только в момент заявки.

ПРИМЕР: Вызываются два существа одновременно: активный игрок вызывает существо с «Найм: уничтожить отравленное существо», а неактивный - с «Найм: снять отравление с существа». Оба выбирают одно и то же отравленное

существо. Сначала выполнится способность существа неактивного игрока, и он снимет отравление с целевого существа. Но в очереди находится способность, которая уничтожает целевое существо, и оно всё равно выполнится, несмотря на то, что отравления-то уже и нет.

501.5. Действием считаются объявление атаки ударом и назначение защитника в фазе атаки ударом, а также любая активируемая способность, требующая в оплате закрытие одной или нескольких карт.

### **502. Источники и цели.**

502.1. Выбрать источник (цель) способности – это указать источник (цель) способности в заявке. Карта становится целью способности в тот момент, когда эта цель окончательно определена (такой картой может стать защитник, либо карта, в которую перенаправлена способность, либо первоначальная цель).

502.2. Карта, объявившая способность, является источником этой способности. У каждой способности может быть только один источник.

502.3. Проверка легальности источника способности производится в момент заявки способности.

502.3.1. Если способность объявлена, то наличие этой способности у источника больше не проверяется. В этом случае способность выполняется и оплачивается, как будто карта имеет эту способность.

502.4. Целью способности всегда являются карты, которые игрок фактически указывает в своей заявке в качестве карт, на которые будет направлено использование этой способности.

502.5. Атака имеет одну и только одну цель.

502.6. Если в тексте способности говорится, что игрок, заявляющий это способность, должен выбрать карту (одну или несколько по какому-то принципу), то все эти карты становятся целью этой способности. В случае, если способность должна примениться к неограниченному числу карт сразу (может быть с ограничением по какому-либо признаку), то считается, что у этой способности нет целей, она является массовой способностью. Такие способности легально заявлять даже в случае отсутствия подходящих под ограничения карт.

ПРИМЕР. В тексте карты «Катаклизм» говорится: «Уничтожьте всех существ». В данном случае цели для способности заклинания «Катаклизм» не выбираются, и уничтожаются все существа в игровой зоне.

ПРИМЕР. В тексте карты «Раптор» говорится: «Найм: Уничтожьте каждое существо стоимостью 3 или менее». В данном случае цели не выбираются и уничтожаются все существа в игровой зоне, удовлетворяющие условию.

ПРИМЕР. В тексте карты «Фиал исцеления»: «Излечить суммарно до трех ран, нанесённых любым вашим существам или герою». Для излечения, необходимо перечислить, то есть выбрать целью, от одного до трёх персонажей.

502.7. Некоторые способности в заявке указывают карты, обладающие каким-либо определённым свойством, особенностью или способностью. В этом случае целью становятся те и только те карты, которые обладают данным свойством, особенностью или способностью.

ПРИМЕР. Заклинание Зловещий куб уничтожает существо, обладающее стихией. Способность этого заклинания нельзя нацелить на нейтральное существо.

502.8. Возвратный суффикс указывает на то, что источник и цель – одна и та же карта, за исключением постоянных способностей вида "Не (может) [текст]", в которых возвратный суффикс означает, что ни одна из карт не может использовать [текст] против карты с этой способностью.

ПРИМЕР 1: "При ударе – излечиться на 2". Источник и цель излечения – сама карта, обладающая такой способностью.

ПРИМЕР 2: "Не открывается в следующий ход". Ни одна карта не может открыть карту с такой способностью.

502.9. Способности сами часто содержат условия для выбора легальных целей. Помимо этого, некоторые карты могут иметь постоянные способности, накладывающие дополнительные ограничения целей. Поэтому для объявления способности, на которую действует несколько ограничений, необходимо учесть все их. И если легальных целей, удовлетворяющих всем условиям и ограничений нет, то эту способность нельзя заявить.

ПРИМЕР. Бьорнбон игрока закрылся, используя свою особенность "Целью первой атаки в ход противника должен быть Бьорнбон". Его противник самым первым своим игровым действием разыгрывает Нойту. Но она не сможет выстрелить в Бьорнбона, поскольку её текст гласит "Выстрел на 3 по существу без ран". Есть два ограничения: выстрел должен быть только в существо и выстрел должен быть в Бьорнбона. В итоге Нойта просто выйдет в игру без выстрела.

### **503. Эффекты правил игры.**

503.1. Эффекты правил игры – это эффекты, производимые в соответствии с правилами игры (не за счёт отдельных способностей или свойств карты). Эти эффекты не имеют ни источника, ни цели, но применяются к конкретным картам в определённые игровые моменты. К эффектам правил игры относят:

- открытие карты в начале хода;
- оплата способности;
- наложение эффекта от постоянной способности;
- уничтожение карты при получении ею смертельного числа ран;
- снятие с карты постоянных эффектов, как только заканчивается срок их применения;
- перемешивание колоды после извлечения из неё карты, после возвращения карты в колоду или после просмотра колоды;
- проигрыш игрока, когда число ран на героя равно или превышает число начальных жизней;
- проигрыш игрока, когда он не может взять третий раз за игру карту из колоды в фазе накопления;
- замещение способности другой;

503.2. Эффекты правил игры выполняются вне очереди и моментально. Эти эффекты выполняются сразу, как только становятся актуальными.

503.3. Если применение нескольких эффектов правил игры вызывает бесконечную циклическую последовательность, то эта последовательность прерывается перед первым повторением эффекта.



#### **504. Жизни и раны.**

- 504.1. Когда карта появляется в игровой зоне, её текущий уровень жизней равен начальному количеству жизней. В процессе игры карта может уменьшать или увеличивать свой уровень жизней.
- 504.1.1. Любое изменение жизней в процессе игры накладывается на карту в виде ран и эффектов дополнительных или отрицательных жизней.
- 504.2. Дополнительные жизни – это эффект, наложенный на карту, который увеличивает уровень жизней карты.
- 504.3. Раны – это маркеры, наложенные на карту, которые уменьшают уровень жизней карты. Такой эффект возникает в результате использования против этой карты различных способностей и атак.
- 504.4. Уменьшение жизней (отрицательные жизни) – это эффект, наложенный на карту, который уменьшает количество текущих жизней карты. Не является ранами.
- 504.5. Нанесение на карту ран не снимает дополнительных жизней. Нанесение маркеров дополнительных жизней не снимает маркеров ран. Нанесение эффектов дополнительных жизней снимает эффекты уменьшения жизней. Нанесение на карту эффектов уменьшения жизней снимает эффекты дополнительных жизней.
- 504.6. Сведение уровня жизней к X. Все маркеры ран заменяются эффектами уменьшения жизней, затем на карту кладётся необходимое количество эффектов дополнительных или отрицательных жизней, чтобы уровень жизней стал равен X. Снятие маркеров ран в данном случае не является лечением.

#### **505. Уничтожение.**

- 505.1. Когда уровень жизней карты становится равным нулю или меньше нуля в результате нанесения ран или изменения количества эффектов дополнительных или отрицательных жизней, она моментально уничтожается. Результатом уничтожения является гибель карты (перенос карты на кладбище своего владельца). Это эффект правил, он не имеет ни источника, ни цели, и не объявляется игроком.
- 505.1.1. Карта, перенесённая на кладбище, считается погибшей от [текст], если она уничтожена с помощью [текст] или в результате выполнения [текст] её уровень жизней стало равным нулю или меньше нуля.
- ПРИМЕР. Трясовица при гибели от существа противника, забирает его под контроль.
- 505.2. Карта может быть уничтожена без нанесения ран. Это может быть способность, в тексте которого есть конструкция "Уничтожить [текст]".
- 505.3. Если в результате уничтожения карта переносится на кладбище своего владельца – срабатывают способности этой и других карт, которые условием срабатывания содержат уничтожение (гибель) этой карты.
- ПРИМЕР. Смайту уничтожили заклинанием Искажение, в отряде со Смайтой есть ещё Орк-мститель. Сработают две способности на гибель Смайты: способность самой Смайты (ранить на 2) и способность Орка-мстителя (найти ещё одного Орка-мстителя в колоде).

#### **506. Действие.**

- 506.1. В игровой зоне карты изначально располагаются вертикально (так, чтобы владелец карты мог свободно читать её текст). В процессе игры карты могут действовать. Действие карты – это использование активируемой способности, требующего в качестве оплаты закрытие одной или нескольких карт (в том числе содержащего значок  в оплате), либо атака ударом или выступление в защиту в фазе атаки ударом. Для того чтобы карта могла объявить действие, необходимо соблюдение следующих условий:
- для атаки и выступления в защиту – сама карта должна быть открыта (т.е. расположена вертикально).
  - для активируемых способностей - карта может оплатить действие ресурсами (то есть все карты, которые должны закрыться для оплаты должны быть открыты), которые указаны в тексте активируемой способности до двоеточия (эти ресурсы называется оплатой действия карты).
- 506.2. После заявления активируемой способности, являющейся действием, карта должна закрыть все карты из оплаты (повернуть горизонтально), оплатить иные требуемые ресурсы и после этого выполнить активируемую способность. Значок  означает закрытие самой карты (поворот карты горизонтально). Активируемые способности, которые не содержат значок  в оплате, не являются действиями.
- 506.3. Закрытие атакующей карты и карты, выступившей в защиту, происходит после их сражения.

#### **507. Атака.**

- 507.1. Существо, расположенное в игровой зоне, может объявлять атаку по любому персонажу противника.
- 507.2. Существо не может объявлять атаку по себе или по союзным персонажам.
- 507.3. Есть два типа атак: ударом и выстрелом.
- 507.4. Атака ударом можно провести двумя способами: либо используя свойство существа «Атака ударом» в фазе атаки ударом, либо инициировав сражение какой-либо отдельной способностью. В приведённой ниже таблице разбираются отличия

Атака ударом в фазе выбора	Заставить сразиться
Целью может быть любой персонаж противника	Сразиться можно только с существом противника
Можно назначить защитника	Нельзя назначить защитника
Закрытое существо не отбивается	Любое существо отбивается, даже закрытое

- 507.5. Атаку выстрелом можно провести, используя активируемую или срабатывающую способность существа.
- 507.6. Во время использования способности может произойти несколько атак. Каждая атака происходит последовательно, и для каждой атаки выполняются все этапы атаки.
- ПРИМЕР. Орк-арбалетчик может сделать до пяти выстрелов при найме. Для каждого выстрела назначается своя цель, кладутся раны, применяются эффекты замещения, предотвращения и тд. Все срабатывающие способности можно будет заявить после того как Орк-арбалетчик сделает все свои выстрелы.

### **508. Использование атак и иных способностей**

508.1. Использование атак и способностей в виде нескольких этапов, осуществляемых один за другим в строго определённом порядке. Основной этап разбивается на шаги, которые также осуществляются в определённом порядке.

508.2. Как только атака (заклинание, воздействие) объявлена, начинается предварительный этап способности (атаки).

508.3. Предварительный этап.

На этом шаге игроки назначают цель способности или атаки. Последовательность шагов:

- оплата способности, если необходима оплата;
- если способность нецелевая, то определяются все карты, к которым применится эта способность;
- источник атаки становится атакующей картой;
- назначается первоначальная цель;
- если эта атака ударом, то идёт назначение защитника, в ином случае если есть карты, меняющие или назначающие цели, то идёт изменение цели способности. Защитник или назначенная цель становятся окончательной целью; после этого ничто не может изменить цель способности;

Этап заканчивается.

ПРИМЕР. Карта Горец может назначать цель для выстрела после того как противник назначит первоначальную цель выстрела.

508.4. Основной этап.

508.4.1. Шаг расчёта. На этом шаге применяются способности, которые зависят от цели, если они накладывают модификаторы к силе атаки или численному значению способностей.

ПРИМЕР. Абордажник получает +2 к удару по герою противника. Если назначен защитник, то удар его по существу-защитнику будет равен 3.

ПРИМЕР. Амулет послушника увеличивает силу урона заклинаний на 1.

508.4.2. Шаг изменения эффекта. На этом шаге применяются способности, генерирующие эффекты замещения и эффекты предотвращения:

- применяются эффекты замещения;
- применяются эффекты предотвращения.

ПРИМЕР. Броня X – это эффект предотвращения, который уменьшает наносимый карте урон.

ПРИМЕР. Защита от атак степных карт – это эффект замещения, который не позволяет получать урон от атак степных карт.

508.4.3. Шаг нанесения эффекта. На этом шаге на цель наносятся маркеры в виде ран, эффектов или приобретённых особенностей. Если способность не целевая, то раны и/или эффекты наносятся всем картам, подходящим под условия применения способности.

ПРИМЕР. У вас есть Амулет послушника и вы разыграли Цепную молнию. Все существа противника получают по 4 раны.

508.5. Этап окончания.

### **509. Общие правила назначения защитников.**

509.1. Назначение защитника – это свойство, которое может использовать открытое существо неактивного игрока, когда существо активного игрока объявляет атаку ударом в фазе выбора. Карта, назначенная защитником, становится целью атаки вместо карты, по которой был объявлен удар.

509.2. Защитника можно назначить только от простого ненаправленного удара.

509.3. Каждое существо может выступать в защиту не более одного раза за ход.

509.4. Нельзя назначить защитника защитнику.

509.5. Закрытие карты, выступающей в защиту, происходит на этапе окончания одновременно с закрытием атакующей карты.

### **510. Правила проведения сражений.**

510.1. Если существо объявляет атаку ударом и целью является открытое существо противника, то обе карты сражаются.

510.2. Для существа, отражающий удар, в основном этапе атаки происходят аналогичные расчёты и применения эффектов замещения и предотвращения, как и у атакующей карты.

510.3. Если целью атаки является закрытое существо или герой, то раны наносятся без сражения.

510.4. Ответный удар атакой не является и все срабатывающие на атаки способности не срабатывают.

### **511. Правило топора.**

511.1. Если в тексте карты в явном виде прописано противоречие с настоящими Правилами, то преимущество в этой ситуации имеет текст карты.

### **512. Правила нуля и правило X.**

512.1. Если сила атаки или численное значение способности после применения модификаторов стала меньше 0, то она принимается равной 0.

ПРИМЕР. Вайл атакует существо, в чьём отряде есть Зыбуны Фатхи. Несмотря на то, что Зыбуны Фатхи должны уменьшить удара на 1, меньше 0 они не могут опустить.

512.2. Способности с числовыми параметрами (такие как Отравление, Инкарнация и др) нельзя заявлять, если параметр равен 0.

512.3. Если стоимость карты содержит в себе X, то X определяется только при розыгрыше карты. В остальных случаях он равен 0.

ПРИМЕР. Ядовитое пламя стоит X монет. Если Опасное будущее покажет Ядовитое пламя, то оно будет считаться как заклинание стоимостью 0.

512.3.1. Карту стоимостью X нельзя сыграть, заявив X равным 0

ПРИМЕР. Нельзя Ядовитое пламя заявить с X = 0 на Волнореза, чтоб его убить.

512.4. Если в тексте способности фигурирует переменный X, зависящий от заявления игрока, то эту способность нельзя заявлять с X равным 0.

ПРИМЕР. Гхурт не может заявить ранить своё существо на 0.

512.4.1. Если X зависит от стоимости, то способность нельзя заявить бесплатно.

ПРИМЕР. Игрок с героем Гиуэль сыграл Торментора, но он не может бесплатно разыграть способность героя.

### **513. Правила консервативности.**

513.1. Если текст двух постоянных способностей, применяемых на одну и ту же карту, входит в прямое противоречие друг с другом, то преимущество имеет тот эффект, который был наложен на карту последним (а другой эффект не учитывается, как будто отсутствует на карте, до тех пор, пока не будет снят тот эффект).

513.2. Если одновременно применяются два эффекта, один из которых разрешает карте (или обязывает карту) чего-либо, а другой запрещает, то выигрывает запрещающий эффект.

### **514. Нелегальность.**

514.1. Если способность не может быть объявлена или оплачена в соответствии с текстом карты или настоящими Правилами, то оно является нелегальным.

В частности, нельзя (нелегально):

- применять целевые способности заклинаний к существам с защитой от заклинаний;
- уничтожить карту на кладбище или в руке;
- возродить существо в игровой зоне;

514.2. Способность вида "Не [текст]" или "Не может [текст]" - это постоянная особенность, которая запрещает карте использовать какую-либо способность, либо ограничивает её в выборе целей и получении эффектов (включая численные значения эффектов).

### **515. Защита.**

515.1. Если карта обладает защитой от [текст], то она не получает ран от [текст], если согласно [тексту] карта должна получить раны. Но все сопутствующие [тексту] эффекты всё равно могут применяться к этой карте.

515.2. Исключением является защита от заклинаний. Защита от заклинаний подразумевает, что игрок, контролирующий целевые способности заклинаний, не может выбрать целью карту с защитой от заклинаний. Таким образом, карту может выбрать целью иной игрок, если это усмотрено текстом способностей заклинаний, а также карта может получать раны от нецелевых способностей заклинаний.

### **516. Эффект предотвращения.**

515.1. Предотвращение – это эффект постоянных способностей, который применяется к наносимым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу атаки, а меняет только количественное значение нанесённых ран.

515.2. Предотвращение используется всегда после вычисления окончательного значения наносимого урона.

515.3. Эффекты предотвращения, имеющие количественное значение, применяются по очереди (при этом вначале все эффекты применяет Неактивный игрок, а затем Активный), и могут быть применены все, если это позволяет количество нанесённых ран.

515.4. Эффект предотвращения может быть использован частично, если полное использование эффекта уменьшило бы количество ран до отрицательного значения. Неиспользованное значение сохраняется для последующего применения эффекта (если повторное применение этого эффекта предотвращения не противоречит его тексту).

ПРИМЕР. Если карта может предотвратить "следующие 4 раны", а в результате атаки предотвратила 2 раны, то ещё 2 раны она может предотвратить от следующей атаки и т.п.

ПРИМЕР. Габриэль уменьшает число получаемых ран 1 каждый раз, когда ваше существо получает раны. Эта способность является постоянной способностью, порождающей эффект предотвращения.

515.5. Эффект предотвращения порождается постоянными способностями, которые применяются в момент своей актуальности.

515.6. Если карта – источник эффекта предотвращения покидает игровую зону, то эффект предотвращения от этой карты больше не применяется.

### **516. Эффект замещения.**

516.1. Если способность имеет вид "[текст 1], вместо этого – [текст 2]", то [текст 2] называется эффектом замещения. Эффект замещения ожидает применения конкретного эффекта и заменяет его (полностью или частично) другим.

ПРИМЕР. Большой кулак может вместо Регенерации 4 излечить других существ суммарно до 4.

516.1.1. Эффекты вида "Не получает ран от [текст]" и "Получает раны только от [текст]" также являются эффектами замещения.

ПРИМЕР. Феррос получает раны только от ударов – это постоянная способность, порождающая эффект замещения.

516.1.2. Несмотря на то, что способности, создающие эффекты замещения, похожи по форме на срабатывающие способности, эти способности являются постоянными и применяются всегда в актуальный момент.

516.2. Эффект замещения может быть применён только в момент выполнения способности. Эффекты замещения не влияют на уже выполненные способности.

516.3. Если игрок может применить несколько эффектов замещения к одному и тому же эффекту, то он выбирает, какой именно эффект будет применён.

516.4.2. Если оба игрока могут применить эффекты замещения к одному и тому же эффекту, то Активный игрок выбирает, какой именно эффект будет применён.

516.5. Эффект замещения можно применять к эффекту, который получился в результате использования другого эффекта замещения.

### **517. Взятие карт в отряд.**

517.1. Взятие карты в отряд – это розыгрыш карты из руки в игровую зону, вызов карты, возрождение карты, взятие карты противника под свой контроль или создание карты.

- 517.2. Розыгрыш карты из руки в отряд осуществляется согласно 309.2. Игрок, разыгравший карту, становится игроком, контролирующим эту карту.
- 517.3. Вызвать карту – это извлечь её из колоды и поместить в игровую зону. Правила вызова по умолчанию:
- 1) из своей колоды;
  - 2) в открытом виде;
  - 3) под своим контролем.
- 517.3.1. Просмотр колоды на предмет наличия там вызываемой карты осуществляется как часть заявки вызова. Если игрок не нашёл (или не захотел найти) в колоде вызываемой карты, то заявка отменяется. Колода перемешивается в любом случае после просмотра колоды, вызвал игрок или нет.
- 517.3.2. Если срабатывающая способность требует вызова из колоды определённой карты, то игрок может пропустить эту срабатывающую особенность, как будто у него нет в колоде данной карты.
- 517.4. Возродить карту – это извлечь её с кладбища и поместить в игровую зону. Правила возрождения по умолчанию:
- 1) со своего кладбища;
  - 2) в открытом виде;
  - 3) под своим контролем.
- 517.5. Взять карту под контроль – это стать игроком, контролирующим эту карту (одновременно с этим противник перестаёт контролировать карту). Если в результате какого-либо эффекта вы потеряли контроль над картой, то ваш противник автоматически становится игроком, контролирующим эту карту.
- 517.5.1. Если вы потеряли контроль над картой, но эта карта по какой-либо причине не может быть взята в отряд противника, то вы продолжаете контролировать эту карту, пока какой-либо другой эффект не предпишет этой карте сменить владельца.
- 517.6. Создать карту - это положить в игру карту из списка карт в части 8. Правила создания карт:
- 1) в открытом виде
  - 2) под своим контролем
- 517.6.1. Созданные карты в течение игры могут переходить в разные зоны: руку, кладбище, колоду - как обычные карты. После окончания партии необходимо убрать из колоды все созданные карты.

#### **518. Правила полного выполнения способностей.**

- 518.1. Заявленная способность выполняется настолько насколько это возможно.
- 518.2. Излечение на X снимает все раны, если ран меньше X.
- 518.3. Если требуется взять или показать X карт из колоды, но в колоде меньше X карт, тогда берётся/показывается сколько возможно.
- 518.4. Если требуется сбросить X карт, но в руке их меньше, то сбрасываются все карты.

#### **519. Отложенные эффекты.**

- 519.1. В некоторых случаях способности порождают так называем отложенные эффекты - эти эффекты ждут условия своего выполнения. Если в способности не говорится на кого накладываются эти эффекты и не определены цели, то они накладываются на героя, контролирующего эту способность.

#### **520. Монеты.**

- 520.1. Монеты - это основной ресурс, который используется для оплаты карты и их игровых способностей.
- 520.2. Изначально маркеры монет у игроков располагаются вне игры (запас монет). Когда игрок должен получить монету, он переносит монету в игровую зону из своего запаса. Когда игрок теряет монету, он убирает её из игровой зоны в запас.
- 520.3. В фазе накопления игрок получает монету только если у него меньше 10 монет в игровой зоне. Но с помощью различных способностей, игрок может получить монет больше 10.
- 520.4. Некоторые способности дают временные монеты, например, до конца хода. В конце периода они возвращаются в запас, и это не считается потерей монет. Аналогично, при потере монет на временной период, их возврат в игровую зону не считается получением монет.
- 520.5. Если игрока заставляют потерять монету, он сам выбирает какие монеты убрать.

#### **521. Правило наложение модификаторов числовых значений.**

- 521.1. При расчёте числовых значений модификаторы применяются в следующем порядке:
- 1) модификаторы, добавляющие к значению число в любом порядке;
  - 2) модификаторы, умножающие значение на коэффициент;
  - 3) модификаторы, вычитающие из значения в любом порядке;
  - 4) модификаторы, делящее значение в любом порядке
  - 5) модификаторы, сводящие к определённому значению в порядке появления в игре.
- 521.2. После наложения всех модификаторов, в случае если значение получилось отрицательным, применяет модификатор игры, сводящий значение к 0.

#### **522. Конструктор способностей.**

- 522.1. Некоторые способности имеют вид: "При [событие] выберите X раз из: [способность 1], ... [способность N]". В таком случае при наступления означенного события, игрок должен набора перечисленных способностей составить цепочку способностей длиной X, среди которых могут быть и повторяющиеся. В этом случае все эти способности заносятся в очередь и выполняются в том порядке, который указал игрок.
- 522.2. Если заклинание имеет вид конструктора способностей, то каждая из цепочки способностей добавляется в очередь, поэтому нельзя выбрать цепочку, где хотя бы одна из способностей имеет нелегальные цели. Если невозможно составить такую цепочку, то заявить заклинание нельзя.

## **Часть 6. Победа, ничья, поражение.**

### **601. Общие принципы.**

Для победы нужно нанести число ран герою противника, равное или превосходящее число его начальных жизней. Альтернативным способом победить можно, дождавшись, когда противник в фазу накопления в третий раз за игру не сможет взять карту.

### **602. Чистая победа.**

602.1. Игроку присуждается чистая победа:

- если число ран на героя противника равно или больше числа его начальных жизней;
- если противник в фазу накопления третий раз за игру не может взять карту из колоды;
- если противник признаёт себя побеждённым (сдаётся);
- если выполнялась особенность, текст которой говорит о том, что игрок выиграл игру или противник проиграл игру;
- если противнику вынесено поражение по пенальти (см. Турнирные Правила, Уложение о Наказаниях);

### **603. Ничья.**

603.1. Ничья присуждается в следующих случаях:

- 1) если оба игрока одновременно проигрывают (или выигрывают).
- 2) если оба игрока согласились признать ничью.
- 3) если кончилось время тура и не удалось за дополнительные ходы ни одному из игроков выиграть.

603.2. Пока игра не закончилась, игрок может предложить ничью. Если противник принимает предложение, то игра заканчивается присуждением ничьи обоим игрокам. В противном случае игра продолжается, и этот игрок не вправе настаивать на своём предложении.

### **604. Окончание игры.**

605.1. После того, как игроку присуждена победа, ничья или поражение, никакие игровые эффекты или действия не могут изменить этого решения или повлиять на эту игру.

605.2. По окончании игры все карты освобождаются от эффектов и возвращаются в колоду.

## **Часть 7. Терминология.**

**Авангард X.** Срабатывающая способность. После розыгрыша этой карты, вы можете бесплатно разыграть существо с руки со стоимостью X или менее, оно получает Рывок, и в конце хода возвращается в руку. Если вы сделали, закройте эту карту. Если существо с Авангардом X получает Авангард Y, оно теряет Авангард X.

**Активируемая способность.** Способность, для объявления которой требуются ресурсы. Требуемые ресурсы перечислены в тексте активируемой способности до двоеточия. Предпосылкой к объявлению активируемой способности может быть только воля игрока.

**Активный игрок.** В основном этапе – игрок, ход которого идёт в данный момент.

**Амулет.** Подтип экипировки. У игрока может быть только один амулет в игре.

**Атака.** Выстрел или удар, инициируемый игроком. Важно: ответный удар не является атакой.

**Атакующая карта.** Окончательная цель атаки.

**Атакующая карта.** Карта, которая должна нанести атаку.

**Бесплатно.** Способность или карта разыгрывается без оплаты. При этом все модификаторы к оплате этой способности или карты не применяются и теряются.

**Броня.** Подтип экипировки. У игрока может быть только одна броня в игре.

**Броня X.** Постоянная способность. Порождает эффект предотвращения. Броня X означает: "Предотвратить первые X ран от атак или ответных ударов, нанесённых по этой карте в течение хода каждого игрока (предотвращённые раны отсчитываются от начала хода)". Если карты со способностью "Броня X" получают способность "Броня Y", то карта теряет способность "Броня X".

**В игре.** То же, что и в "игровой зоне".

**В начале хода.** Срабатывающая способность, начинающаяся со слов "в начале хода", срабатывает в фазу накопления.

**Ваша карта.** Карта, находящаяся под вашим контролем.

**Вернуть (убрать) в колоду.** Перенести карту из любой зоны в колоду. После этого колода перемешивается.

**Взять карту в отряд.** Существуют следующие способы взять карту в отряд: розыгрыш карты из руки в игровую зону, вызов, возрождение, взятие карты под свой контроль, создание карты

**Владелец карты.** Игрок, в колоде которого находилась карта до начала игры, называется владельцем этой карты. По окончании игры все карты возвращаются их владельцам. Карта всегда попадает в руку, колоду и кладбище своего владельца

**Возрождение (возродить).** Возродить карту – это перенести карту с вашего кладбища в игровую зону. Возрождение карты осуществляется (по умолчанию): 1. со своего кладбища; 2. в открытом виде; 3. под своим контролем.

**Возьмите карту.** Возьмите к себе в руку верхнюю карту из вашей колоды.

**Возьмите под контроль X.** Указанные карты теперь под вашим контролем и переходят в ваш отряд.

**Воин.** То же, что и герой-воин.

**Вскрытие карты.** Переворот карты рубашкой вниз (лицевой стороной вверх).

**Второй игрок.** Игрок, который ходит вторым.

**Входит в игру.** Карта входит в игру, когда попадает в игровую зону из любой другой (рука, кладбище, колода).

**Выбранное существо (карта).** Легальное существо (карта), которое игрок может выбрать целью заявки. Если способность говорит выбрать существо (карту), эта способность считается целевой.



**Вызов (вызвать).** Вызвать карту – это перенести карту из колоды в игровую зону. Вызов карты осуществляется (по умолчанию): 1. из своей колоды; 2. в открытом виде; 3. под своим контролем.

**Выполнить способность.** Наложить все необходимые эффекты.


**Выстрел на X.** Способность, атака, которая наносит X ран персонажу противника безответно. Против выстрела нельзя назначить защитника.

**Герой.** Тип карты. Персонафикация игрока.

**Гибель (существа, карты).** Перенос карты из игровой зоны на кладбище.

**Гибель: [текст].** Срабатывающая способность. [Текст] выполняется, когда эта карта погибает.

**Гнев.** Постоянная способность, порождающая модификатор к атаке. Означает +1 к атаке по существам, которые уже получали раны в этот ход.

**Действие (карты).** Использование активируемых способностей, требующих закрытие этой карты в оплату (в том числе ) , а также атака ударом и назначение защитника.

**Дополнительные жизни.** Эффект, увеличивающий уровень жизни карты. Нанесение на карту ран не снимает дополнительные жизни. Нанесение на карту дополнительных жизней не снимает ран.


**Единение X.** Единение X означает "Гибель: Поиск существа стоимостью X [Монета] или менее." Если карта с Единением X получает Единение Y, эта карта теряет Единение X. Единение 0 нельзя заявлять.

**Жажда X.** Срабатывающая способность. Когда вы разыгрываете эту карту, она ранит на X другого вашего персонажа. Если карта с Жаждой X получает Жажду Y, она теряет Жажду X. Жажду 0 нельзя заявлять.

**Жизни карты (текущее число жизней).** Количество жизней карты в данный игровой момент. К начальному числу жизней добавляются дополнительные жизни и вычитаются отрицательные жизни и раны.


**Жизни сокращаются до X.** С карты снимаются все маркеры ран, затем на карту кладётся необходимое количество эффектов дополнительных или отрицательных жизней, чтобы уровень жизней стал равен X. Способности, реагирующие на снятие или наложение ране не реагируют на это.

**Заклинание.** Тип карт. Заклинание обладает списком способностей, которые выполняются после оплаты заклинания.

**Закреть (существо, карту).** Обозначается  , если требуется это в оплате. Открытая карта (находящаяся в вертикальном положении) закрывается, т.е. поворачивается на 90° по часовой стрелке и занимает горизонтальное положение.

**Защита от [текст].** Постоянная способность, порождающая эффект замещения. Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.

**Значение удара.** Число в свойствах или особенностях карты, которое определяет силу удара этой карты. Если в тексте карты указано "значение удара", то это значение считается с учётом всех эффектов, меняющих силу удара.

**Золотая монета.** Ресурс в ККИ "Берсерк. Герои". Обозначается .

**Зона (зоны).** В ККИ "Берсерк. Герои" есть следующие зоны: игровая зона, рука, колода и кладбище.

**Игнорировать особенности [карт].** Это игнорировать все защиты, все срабатывающие способности, все предотвращения, все замещения целевых карт и игнорировать способности карт, обязывающие атаковать. Игнорируются только те способности, которые являются особенностями карт.

**Игнорировать [защиту].** [Защита] не применяется к атакам и способностям, объявляемые картой, игнорирующей [защиту].

**Игнорировать [срабатывающую особенность] (целевой карты).** [Срабатывающая особенность] целевой карты не может поцелить игнорирующую карту.

**Игнорировать [предотвращение] (целевой карты).** Эффекты этого [предотвращения] не применяются к эффектам, которые накладывает на цель игнорирующая карта. Пример: "Игнорирует Броню".


**Игнорировать [замещение].** Эффекты замещения целевой карты не влияют на эффекты, которые накладываются игнорирующей картой.

**Игнорировать [особенность, обязывающую атаковать].** Карта с этим игнорированием может атаковать так, будто особенность, обязывающая атаковать не работает. Пример: "Игнорирует особенности, обязывающие делать выстрелы"

**Игровой текст карты.** Свойства карты и особенности карты.

**Игрок.** Один из двух людей, участвующих в партии.

**Излечить (излечение) на X.** Снять с персонажа X ран. Если ран меньше, чем X, то источник снимает с цели все раны. Излечение считается выполненным по количеству снятых ран. См. также Полностью излечить.

**Инкарнация X.** Срабатывающая способность. В начале вашего хода вы можете потерять X  , чтобы возродить это существо в закрытом виде. Если существо с Инкарнацией X получает Инкарнацию Y, это существо теряет Инкарнацию X. Если на существе есть эффект "Инкарнация X", то при переходе этого существа между кладбищем и игровой зоной, эффект Инкарнации не пропадает. Инкарнацию 0 нельзя заявить.

**Использовать ресурс.** Означает использование ресурса в качестве оплаты.

**Источник.** Карта, которая действует или влияет на другую карту (карты) или клетку (клетки) поля боя, является источником способности.

**Карта.** Основная игровая единица в ККИ "Берсерк. Герои". В официальных турнирах допускается использовать только оригинальные карты ООО "Мир Хобби".

**Карта противника (ваша карта).** Карта противника - это карта в отряде противника (находящаяся под его контролем). Ваша карта - это карта в вашем отряде (находящаяся под вашим контролем).


**Кладбище.** Особая игровая зона, куда попадают карты заклинаний после розыгрыша, а также погибшие существа, уничтоженная экипировка и события. У каждого игрока своё кладбище. Способности карт не работают на

кладбище. Нельзя выбирать целью карты на кладбище для нанесения удара или применения способностей, если не сказано иного.

**Контролирующий карту (способность) игрок.** Перед игрой владелец карты является контролирующим эту карту игроком. Игрок, который получил под свой контроль карту противника в результате выполнения каких-либо способностей, становится контролирующим эту карту игроком. Игрок может использовать только способности и свойства контролируемых им карт.

**Копия карты.** Карты с одинаковыми названиями являются копиями друг друга.

**Маг.** То же, что и герой-маг.

**Медитация X.** Срабатывающая способность. При атаке по карте с Медитацией X противник должен заплатить X . Если не хватает — ранить героя противника на столько, сколько не хватает монет. Если карта с Медитацией X получает Медитацией Y, эта карта теряет Медитацию X. Медитацию 0 нельзя заявить.

**Минимальная стоимость.** Если стоимость карты имеет переменную стоимость, содержащую X, то минимальная стоимость рассчитывается при  $X = 0$ . В остальных случаях минимальная стоимость равна базовой стоимости карты.

**На один (на X) ходов игрока.** В следующий ход (в следующие X ходов) игрока, пока этот игрок является Активным игроком, будут применяться способности, указанные после "на один (X) ходов игрока".

**Название карты.** Свойство. В колоде для турнира "констрактед" должно быть не более 3 карт с одним и тем же названием (на "драфт" это ограничение не распространяется). Если в тексте карты указывается название этой карты, то оно относится к данной карте, а к другим картам в игровой зоне с таким же названием не относится, за исключением вызова и возрождения.

**Назначить защитника.** Изменить первоначальную цель атаки ударом (целью становится карта-защитник). Назначить защитника можно только от удара.

**Найм: [текст].** Срабатывающая способность. [текст] выполняется, когда эта карта входит в игру.

**Направленный удар.** Постоянная способность. От направленного удара нельзя назначить защитника.

**Начальное число жизней.** Базовое свойство. Начальное число жизней - число в зелёном поле под картинкой у существ и героев.

**Не закрывается после атаки (не закрывается, выступая защитником).** Постоянная способность. Карта, имеющая такую способность, не закрывается после объявления атаки ударом (после того, как стала защитником), несмотря на то, что должна оплатить его закрытием. Карта, тем не менее, считается подействовавшей.

**Не закрываясь.** Означает, что карта использует способность, которая не является действием. Открытая карта остаётся открытой и в этот ход может действовать по обычным правилам.

**Не может ... (Нельзя ...).** Нелегально ...

**Не получает ран от [текст].** [Текст] не наносит ран карте с такой способностью, но эту карту можно выбирать легальной целью для [текст].

**Неактивный игрок.** Игрок, противник которого является Активным игроком.

**Незаживающие раны.** Карта с незаживающими ранами не может быть излечена.

**Нелегальность (нелегальное игродействие).** Нелегальным считается способность, которое нельзя объявить или оплатить в соответствии с правилами или текстом карты.

**Объявить (особенность, свойство).** Объявить способность (свойство) - это указать, какая способность (свойство) используется, указать источник и цель, на которую оно направлено, если требуется указывать цель.

**Один (X) раз за ход.** Ключевая фраза, либо накладывающая ограничение на возможность использования способности, либо позволяющая атаковать ударом более одного раза за ход. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности "один (X) раз за ход" карта получает специальный маркер, пока она находится в игровой зоне или на кладбище. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров. Перед началом хода карта теряет эти маркеры.

**Оплата.** Ресурсы, необходимые для использования активируемой способности. Это может быть закрытие карты, получение ран и т.д. Оплата способности происходит сразу после заявки. Нельзя заявить способность, если недостаточно ресурсов для её оплаты.

**Опыт в атаке.** Постоянная способность. Карта не закрывается после того как атаковало ударом.

**Опыт в защите.** Постоянная способность. Карта не закрывается после того как назначено защитником.

**Орда.** Постоянная способность, работающая в колоде. В колоде для турнира "констрактед" может находиться 5 (или менее) одинаковых карт с особенностью Орда.

**Оружие.** Подтип экипировки. У игрока может быть только одно оружие в игре.

**Особенность.** Любой текст на карте.

**Ответный удар.** Удар, который наносит отражающая карта. Не является атакой.

**Открытие карты.** Поворот на 90 градусов против часовой стрелки закрытой картой, теперь она считается открытой. Открытая карта может действовать (использовать способности за закрытие).

**Отравление на X.** Срабатывающая способность. Существо с Отравление X в начале хода получает X ран. Если карта с Отравлением X получает Отравление Y, оно теряет Отравление X. Отравление 0 нельзя заявить.

**Отражающая карта.** Открытая карта, ставшая окончательной целью объявленной атаки.

**Отряд.** Отряд - это карты, находящиеся под контролем игрока в игровой зоне.

**Первый игрок.** Игрок, который ходит первым.

**Первый удар.** Когда существо со способностью «Первый удар» сражается с другим существом, они наносят друг другу раны не одновременно. Сначала наносит раны существо с особенностью «Первый удар», и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа с особенностью «Первый удар», их сражение протекает по обычным правилам.

**Перемешивание колоды.** Игровое действие, в результате которого положение карт в колоде становится случайным и неизвестным для игроков, принимающих участие в партии.

**Пересдача.** Во время пересдачи игрок возвращает любое количество не понравившихся карт из раздачи обратно в колоду. Для этого он кладёт эти карты под низ колоды в любом порядке и подбирает в раздачу нехватящие карты с верха колоды.

**Персонаж.** Герой или существо.

**Погибнуть (погибает).** См. Гибель, Уничтожить.

**Поиск — [карта/карты].** Найдите в своей колоде [карту/карты] и возьмите её/их себе в руку. Если в колоде карт, удовлетворяющих параметру, несколько, берите любую из этих карт на свой выбор. Если требуется найти несколько карт, но в колоде есть не все, то можно взять те, что есть. Если в колоде есть нужные карты, можно их не искать. После поиска перемешайте колоду.

**Покинуть игровую зону.** Вернуться из игровой зоны в колоду, в руку или на кладбище.

**Полностью излечить.** Снять с цели все раны. Излечение считается выполненным по количеству снятых ран. Полное излечение не снимает эффект отравления и другие подобные эффекты.

**Получает [текст] (получает особенность).** Если прямо не указано, на какой период времени карта получает [текст] (т.е. получает приобретённую особенность) или не указаны другие условия для поддержания этого эффекта, то приобретаемый [текст] сохраняется до конца боя.

**Постоянная способность.** Способность, которая присутствует в игре всегда (пока карта, содержащая эту особенность, находится в игровой зоне). Постоянная особенность создаёт эффекты, не выбирая карты целью.

**Потеряйте монету.** Игрок на свой выбор убирает монету из имеющихся у него.

**Предотвращение.** Эффект, который применяется к нанесённым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу атаки, а меняет только количественное значение нанесённых ран.

**При атаке (При ударе).** Срабатывающая способность, начинающаяся со слов "при атаке" ("при ударе"), срабатывает, когда карта наносит атаку (удар), даже если сила атаки (удара) равна 0.

**При гибели (при уничтожении).** Срабатывающая способность, начинающаяся со слов "при гибели" ("при уничтожении"), срабатывает при любом переносе карты из игровой зоны на кладбище. Погибшая карта теряет все маркеры и эффекты только после того, как заявятся все особенности "при гибели", сработавшие на гибель этой карты.

**Применить способность.** Наложить эффект. См. Выполнить.

**Раздача.** Карты игрока, которые он берёт в подготовительном этапе. Раздачу иногда называют "стартовая рука". После подготовительного этапа раздача становится рукой игрока.

**Ранить на X [цель], раниться.** Нанести на цель (карту), указанную в описании особенности, маркер "X ран". Раниться - ранить себя (источник и цель - одна и та же карта).

**Раны.** Результатом прошедшей по карте атаки является нанесение ран, которые отмечаются маркерами "ран". Иные способности также могут наносить карте раны в соответствии с текстом этих способностей.

**Регенерация X.** Срабатывающая способность. В конце своего хода излечиться на X. Если существо с Регенерацией X получает Регенерацию Y, это существо теряет Регенерацию X. Регенерацию 0 нельзя заявить.

**Рывок.** Существо со способностью «Рывок» может атаковать и использовать активируемые способности в тот же ход, в который она была разыграна.

**Сбросьте карту.** Игрок на свой выбор сбрасывает карту со своей руки на своё кладбище.

**Сведение удара к X.** Постоянная способность, порождающая эффект замещения при расчёте силы удара во время атаки. Сила удара заменяется на X.

**Свойство (карты).** Игровая характеристика карты (за исключением особенностей и способностей).

**Своя карта.** Для игрока своими считаются все карты, которые этот игрок контролирует в данный момент.

**Событие.** Тип карты. У игрока может быть только одно событие в игре.

**Скрытность.** Комбинированная способность. Скрытность означает: "Найм: переверните карту рубашкой вверх. Существо не может быть целью атак, заклинаний и различных особенностей, на него не действуют нецелевые особенности и заклинания; иные особенности существа не работают. В свою фазу восстановления вы можете перевернуть его и оно может действовать и атаковать".







**Создайте X.** Положите в игру карту X из запаса. Карта создаётся не из вашей колоды, и вам не нужно иметь её в колоде.


**Созданный.** Эта карта вводится в игру с помощью способности "Создайте". После окончания игры очистите свою колоду от созданных карт. Список карт с их характеристиками, которые можно создать можно прочитать в конце правил.

**Способность.** Логически неделимая игровая единица, влияющая на игру.

**Срабатывающая способность.** Способность, срабатывающая при определённых условиях. Всегда использует очередь.

**Сразиться с выбранным существом.** Атаковать ударом выбранное существо по обычным правилам сражения. Существа сражаются как открытые, даже если они закрыты. Такая атака не приводит к закрытию существ. Против такой атаки нельзя назначить защитника. Эту способность можно применять на существ, подверженных слабости первого хода. Атака под этой способностью не тратит возможность атаковать ударом.

**Стихия.** Свойство. В игре "Берсерк. Герои" существует 5 стихий ( - степи,  - леса,  - горы,  - болота,  - силы тьмы) и нейтральные карты , не принадлежащие ни к одной стихии.

**Стоимость.** Базовое свойство. Стоимость карты определяется в особых единицах – золотых монетах ().

**Существо.** Тип карты. Основная игровая единица для достижения победы.

**Теряет особенности.** Когда теряет особенности, больше не учитывается текст, написанный на самой карте. Все приобретённые в ходе игры эффекты и способности остаются.

**Убрать в колоду.** См. Вернуть в колоду.

**Убрать (положить, поместить) на кладбище.** Способность, в результате которого карта кладётся на кладбище (из колоды или игровой зоны). Данная способность не является уничтожением карты.

**Удар.** Базовое свойство существа.

**Удар становится равным X.** На карту наносится столько эффектов +1/-1 к атаке, чтоб сила удара стала равна X.

**Уникальность.** Комбинированная способность. В игре под контролем одного игрока не может быть двух одинаковых карт с особенностью «Уникальность». Если вторая такая карта должна попасть в отряд, уберите первую копию этой карты на кладбище.

**Уничтожить (карту).** Перенести карту из игровой зоны на кладбище. Некоторые способности могут уничтожать карты, не нанося им ран.

**Усилить отравление на X.** Эту способность можно использовать против уже отравленных карт. Если существо обладало Отравлением У, оно получает Отравление X+У.

**Уязвимость.** Постоянная способность, порождающая модификатор к числовым способностям, наносящим раны. Карта со способностью «Уязвимость» получает на 1 рану больше от любых способностей, которые наносят раны. Несколько способностей «Уязвимость» не суммируются.

**+X (-X) к атаке.** Постоянная способность. Источник атаки получает +X (-X) к силе своей атаки.

**-X от атаки.** Постоянная способность. При расчёте силы атаки по цели атаки сила атаки уменьшается на X.

**Цель (атаки, способности).** Карта, на которую направлена атака (способности), становится целью этой атаки (способности), если оно не перенаправлено на другую карту или (в случае атаки ударом) от неё не назначен защитник.

**Экипировка.** Тип карты. У игрока под контролем может быть несколько экипировок, но только разных подтипов.

**Эффект.** Эффект – это результат выполненной способности.

**Эффект предотвращения.** См. Предотвращение.

**Эффект замещения.** Эффект замещения ожидает применения конкретного эффекта и заменяет его другим.

### **Часть 8. Список создаваемых карт.**

**Элементаль огня.** Степное существо, удар 2, здоровье 1. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. Рывок".  
Художественный текст: "Издревле ходит легенда о тех...".

**Элементаль воздуха.** Горное существо, удар 1, здоровье 1. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. Найм: ранить выбранного персонажа на 1". Художественный текст: "...кто способен взмахом ладони...".

**Элементаль земли.** Лесное существо, удар 1, здоровье 3. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. При ударе излечить выбранного персонажа на 1". Художественный текст: "...вернуть реки вспять и...".

**Элементаль воды.** Болотное существо, удар 2, здоровье 3. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. Гибель: каждый игрок берет карту". Художественный текст: "...небеса расколоть надвое".

**Элементаль праха.** Болотное существо, удар 1, здоровье 2. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. Гибель: выбранный игрок кладет верхнюю карту колоды на кладбище". Художественный текст: "Имя им - Повелители стихий".

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Основные изменения второй редакции.**

111.1. Особенности карты – это текст в текстовом поле, который написан на самой карте, кроме неигровых элементов. Каждая особенность обособлена точкой.

ПРИМЕР. У вас герой – Свиристый резак, в игровой зоне есть Вайл с Рывком и Опытом в атаке, выданными героем, и Берсерк. Вы разыгрываете Талоса, который копируют особенность «Направленный удар» у Берсерка, но не Рывок у Вайла, поскольку у него такой особенности нет, это способность, порождённая эффектом.

ПРИМЕР. Вы используете Силу притворства против Анволда. Вы можете скопировать только одну из трех его особенностей.

111.5. Некоторые способности позволяют копировать другие способности. В этом случае, если в тексте карты-источника встречается название этой карты, то оно при копировании заменяется на название карты-получателя.

ПРИМЕР. Афари играет Силу притворства против Бьорнбона и хочет получить его способность "👤: Целью первой атаки за ход противника должен быть Бьорнбон". Афари в этом случае получает способность "👤: Целью первой атаки за ход противника должен быть Афари".

203.1. Рука - это полузакрытая частная зона. Игрок может просматривать только свою руку, однако информация о количестве карт в руке является открытой и доступной для другого игрока. Обычно карты этой зоны игроки держат в руке, из-за чего эта зона так и называется.

204.1. Колода – это закрытая частная зона, в которой хранятся карты рубашкой вверх, непосредственно в игре не участвующие. У каждого игрока своя колода. Количество карт в колоде является закрытой информацией и игрок не обязан ею делиться.

204.1. Колода – это закрытая частная зона, в которой хранятся карты рубашкой вверх, непосредственно в игре не участвующие. У каждого игрока своя колода. Количество карт в колоде является открытой информацией.

204.3. После окончания фазы пересдачи менять порядок расположения карт в колоде нельзя. После того, как какая-либо способность извлекает из колоды карту (карты) или убирает в колоду карту (карты) - эта колода перемешивается, за исключением случаев, когда карту предполагается положить в конкретное место колоды (на верх, в низ или в иное). Исключение - способности, которые извлекают карты из конкретного места колоды без просмотра карт колоды.

ПРИМЕР. Вы используете особенность Тименсы и вызываете Пиранию - для этого вам требуется просмотреть колоду, после чего колоду необходимо перемешать.

ПРИМЕР. Вы используете особенность Дейлы и смотрите верхнюю карту своей колоды, после чего перекладываете её под низ колоды. Перемешивать колоду после этого действия не нужно, поскольку для извлечения и возвращения карты не требуется просматривать колоду.

205.4. Если какая-либо карта должна попасть на кладбище, то она всегда попадает на кладбище игрока – владельца этой карты. При этом она теряет все эффекты и маркеры, кроме Инкарнации и маркеров использования способностей с "X раз за ход".

### **206. Запас.**

206.1. Запас – это открытая частная зона, в которой хранятся маркеры и карты. Например, маркеры монет и карты для создания. Запас не является непосредственной игровой зоной и никакие способности не работают с ней, кроме определённых правилами.

206.2. Игроки должны заранее сформировать запас всеми нужными для игры материалами, но если в ходе игры потребуются дополнительные материалы, игроки могут пополнять запас по мере необходимости.

206.3. После окончания игры все материалы, которые находились в запаса на начале игры, возвращаются в запас.

508.4.3. Шаг нанесения эффекта. На этом шаге на цель наносятся маркеры в виде ран, эффектов или приобретённых особенностей. Если способность не целевая, то раны и/или эффекты наносятся всем картам, подходящим под условия применения способности.

519.1. В некоторых случаях способности порождают так называем отложенные эффекты - эти эффекты ждут условия своего выполнения. Если в способности не говорится на кого накладываются эти эффекты и не определены цели, то они накладываются на своего героя.

512.3.1. Карту стоимостью X нельзя сыграть, заявив X равным 0

ПРИМЕР. Нельзя Ядовитое пламя заявить с X = 0 на Волнореза, чтоб его убить.

512.4. Если в тексте способности фигурирует переменный X, зависящий от заявления игрока, то эту способность нельзя заявлять с X равным 0.

ПРИМЕР. Гхурт не может заявить ранить своё существо на 0.

512.4.1. Если X зависит от стоимости, то способность нельзя заявить бесплатно.

ПРИМЕР. Игрок с героем Гиуэль сыграл Торментора, но он не может бесплатно разыграть способность героя.

517.1. Взятие карты в отряд – это розыгрыш карты из руки в игровую зону, вызов карты, возрождение карты, взятие карты противника под свой контроль или создание карты.

517.6. Создать карту - это положить в игру карту из списка карт в части 8. Правила создания карт:

- 3) в открытом виде
- 4) под своим контролем

517.6.1. Созданные карты в течение игры могут переходить в разные зоны: руку, кладбище, колоду - как обычные карты. После окончания партии необходимо убрать из колоды все созданные карты.

519.1. В некоторых случаях способности порождают так называемые отложенные эффекты - эти эффекты ждут условия своего выполнения. Если в способности не говорится на кого накладываются эти эффекты и не определены цели, то они накладываются на героя, контролирующего эту способность.

#### **520. Монеты.**

520.1. Монеты - это основной ресурс, который используется для оплаты карты и их игровых способностей.

520.2. Изначально маркеры монет у игроков располагаются вне игры (запас монет). Когда игрок должен получить монету, он переносит монету в игровую зону из своего запаса. Когда игрок теряет монету, он убирает её из игровой зоны в запас.

520.3. В фазе накопления игрок получает монету только если у него меньше 10 монет в игровой зоне. Но с помощью различных способностей, игрок может получить монет больше 10.

520.4. Некоторые способности дают временные монеты, например, до конца хода. В конце периода они возвращаются в запас, и это не считается потерей монет. Аналогично, при потере монет на временной период, их возврат в игровую зону не считается получением монет.

520.5. Если игрока заставляют потерять монету, он сам выбирает какие монеты убрать.

#### **521. Правило наложение модификаторов числовых значений.**

521.1. При расчёте числовых значений модификаторы применяются в следующем порядке:

- 1) модификаторы, добавляющие к значению число в любом порядке;
- 2) модификаторы, умножающие значение на коэффициент;
- 3) модификаторы, вычитающие из значения в любом порядке;
- 4) модификаторы, делящее значение в любом порядке;
- 5) модификаторы, сводящие к определённому значению в порядке появления в игре.

521.2. После наложения всех модификаторов, в случае если значение получилось отрицательным, применяет модификатор игры, сводящий значение к 0.

#### **522. Конструктор способностей.**

522.1. Некоторые способности имеют вид: "При [событие] выберите X раз из: [способность 1], ... [способность N]". В таком случае при наступлении означенного события, игрок должен набора перечисленных способностей составить цепочку способностей длиной X, среди которых могут быть и повторяющиеся. В этом случае все эти способности заносятся в очередь и выполняются в том порядке, который указал игрок.


522.2. Если заклинание имеет вид конструктора способностей, то каждая из цепочки способностей добавляется в очередь, поэтому нельзя выбрать цепочку, где хотя бы одна из способностей имеет нелегальные цели. Если невозможно составить такую цепочку, то заявить заклинание нельзя.

**Авангард X.** Срабатывающая способность. После розыгрыша этой карты, вы можете бесплатно разыграть существо с руки со стоимостью X или менее, оно получает Рывок, и в конце хода возвращается в руку. Если вы сделали, закройте эту карту. Если существо с Авангардом X получает Авангард Y, оно теряет Авангард X.

**Бесплатно.** Способность или карта разыгрывается без оплаты. При этом все модификаторы к оплате это способности или карты не применяются и теряются.

**Взять карту в отряд.** Существуют следующие способы взять карту в отряд: розыгрыш карты из руки в игровую зону, вызов, возрождение, взятие карты под свой контроль, создание карты

**Воин.** То же, что и герой-воин.

**Действие (карты).** Использование активируемых способностей, требующих закрытие этой карты в оплате (в том числе ) , а также атака ударом и назначение защитника.

**Защита от [текст].** Постоянная способность, порождающая эффект замещения. Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карта с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.

**Маг.** То же, что и герой-маг.

**Потеряйте монету.** Игрок на свой выбор убирает монету из имеющихся у него.

**Создайте X.** Положите в игру карту X из запаса. Карта создаётся не из вашей колоды, и вам не нужно иметь её в колоде.

**Созданный.** Эта карта вводится в игру с помощью способности "Создайте". После окончания игры очистите свою колоду от созданных карт. Список карт с их характеристиками, которые можно создать можно прочитать в конце правил.

### **Часть 8. Список создаваемых карт.**

**Элементаль огня.** Степное существо, удар 2, здоровье 1. Подтип - элементарь. Текст особенностей: "Созданный. Рывок".  
Художественный текст: "Издревле ходит легенда о тех...".

**Элементаль воздуха.** Горное существо, удар 1, здоровье 1. Подтип - элементарь. Текст особенностей: "Созданный. Найм: ранить выбранного персонажа на 1". Художественный текст: "...кто способен взмахом ладони...".

**Элементаль земли.** Лесное существо, удар 1, здоровье 3. Подтип - элементарь. Текст особенностей: "Созданный. При ударе излечить выбранного персонажа на 1". Художественный текст: "...повернуть реки вспять и...".

**Элементаль воды.** Болотное существо, удар 2, здоровье 3. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. Гибель: каждый игрок берет карту". Художественный текст: "...небеса расколоть надвое".

**Элементаль праха.** Болотное существо, удар 1, здоровье 2. Подтип - элементаль. Текст особенностей: "Созданный. Гибель: выбранный игрок кладет верхнюю карту колоды на кладбище". Художественный текст: "Имя им - Повелители стихий".